

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada Bab 3 ini diuraikan metode penelitian yang merupakan bagian penting dalam penelitian karena sebagai prosedur dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat mengarahkan pembaca untuk mengetahui alur penelitian dimulai dari pengumpulan data, pengolahan data, hingga penyajian data.

3.1 Desain Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penguatan perilaku antikorupsi pada peserta didik (Y) dapat melalui penerapan komik digital interaktif dalam pembelajaran IPS (X). Maka, untuk memperoleh hasil penelitian yang sesuai dibutuhkan metode penelitian yang dapat membantu proses penelitian. Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang dimana untuk menguji teori-teori tertentu dengan meneliti hubungan antarvariabel menggunakan instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh dianalisis menggunakan prosedur statistik (Creswell, 2010, hal. 5). Pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dapat dilihat dari penerapannya pada pengukuran terhadap perilaku antikorupsi pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital interaktif pada kelas eksperimen dan media pembelajaran tradisional pada kelas kontrol dalam pembelajaran IPS.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Creswell (2015, hal. 576) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen digunakan ketika peneliti ingin menetapkan kemungkinan sebab-akibat atau pengaruh antara variabel independen dan dependen. Selanjutnya, Sumintono dan Widhiarso (2013, hal. 5) menjelaskan lebih lanjut bahwa dalam metode penelitian eksperimen membandingkan hasil pengukuran dari dua atau lebih kelompok yang dimana kedua kelompok memiliki sifat dan keadaan yang sama dan anggotanya ditempatkan secara acak pada kedua kelompok tersebut. Menurut Yusuf (2017, hal. 185) secara umum metode penelitian eksperimen diklasifikasikan dalam tiga bentuk yakni: (1) penelitian pre-eksperimen; (2) penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*); dan (3) eksperimen sungguhan (*true-experiment*).

Rancangan metode penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah rancangan metode eksperimen semu atau *quasi-experiment*, yang dimana subjek penelitian ditempatkan pada dua kelompok yang berbeda yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan tidak dilakukan penugasan secara acak.

Rancangan metode penelitian eksperimen kuasi atau *quasi-experiment* memiliki tiga jenis desain, yaitu: (1) *The Time Series Experiment*; (2) *The Non-Equivalent Group Design*; dan (3) *The Equivalent Time Samples Design* (Yusuf, 2017, hal. 183). Desain eksperimen kuasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-Equivalent Group Design*. Desain ini terdapat dua kelompok subjek penelitian yang dimana salah satu kelompok mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan kelompok satunya sebagai kontrol. Bagan desain ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Pengukuran Awal	Perlakuan	Pengukuran Akhir
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pre-test*

O₂ : *Post-test*

X₁ : Pembelajaran IPS menggunakan media komik digital interaktif bermuatan nilai-nilai antikorupsi

X₂ : Pembelajaran IPS menggunakan media video pembelajaran

3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 45 Kota Bandung yang beralamat di Jl. Yogyakarta, Antapani Kidul, Kec. Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat 40291.

3.2.2 Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini merupakan pihak-pihak yang terlibat agar tercapainya tujuan dari penelitian yang telah dirumuskan. Adapun pihak-pihak tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Pihak SMP Negeri 45 Bandung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di lingkungan SMP Negeri 45 Bandung.
- b) Guru mata pelajaran IPS kelas VIII.
- c) Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2013, hal. 80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 45 Bandung tahun ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas VIII yakni substansi materi sub tema mobilitas sosial yang diajarkan pada kelas VIII dapat digabungkan dengan nilai-nilai perilaku antikorupsi. Hal lain yang menjadi alasan yakni peserta didik pada kelas VIII sudah memasuki masa perkembangan remaja, menurut Piaget dalam (Thahir, 2022) pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal yang dimana peserta didik mulai mampu berpikir secara logis, mampu menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan diketahui jumlah seluruh peserta didik pada kelas VIII di SMPN 45 Bandung tahun ajaran 2023/2024 yakni 350 orang yang terbagi dalam 10 kelas, sebagai berikut:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII-A	VIII	35
2	VIII-B	VIII	34
3	VIII-C	VIII	35
4	VIII-D	VIII	34
5	VIII-E	VIII	35
6	VIII-F	VIII	34

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7	VIII-G	VIII	36
8	VIII-H	VIII	35
9	VIII-I	VIII	36
10	VIII-J	VIII	36
Total Keseluruhan			350

(Sumber: <https://simdik.bandung.go.id/npsn/20219384>)

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Ali (2011, hal. 84), sampel merupakan bagian yang representatif populasi, yang diambil menggunakan teknik-teknik tertentu. Penelitian ini dalam menentukan sampel menggunakan teknik *probability sampling* yakni dengan penyampelan klaster (gugus). Ali (2011, hal. 111) mengatakan bahwa penyampelan klaster sering digunakan dalam penelitian *quasi-experiment*. Penyampelan klaster digunakan karena dalam mengambil sampel peneliti memilih secara acak kelompok peserta didik di kelas yang telah terbentuk, kemudian terpilih secara acak kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol, sebagai berikut:

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

Sampel	Jumlah Peserta Didik
Kelas Eksperimen VIII B	34
Kelas Kontrol VIII D	34

(Sumber: <https://simdik.bandung.go.id/npsn/20219384>)

3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional diperlukan untuk menjelaskan kriteria apa saja yang dapat di observasi yang merupakan indikator dari variabel yang diteliti, selain itu dapat menunjukkan bahwa suatu konsep mungkin memiliki lebih dari satu definisi operasional (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016, hal. 91). Secara rinci definisi operasional pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel

Konsep Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala
Variabel X:	Dalam penelitian ini yang dimaksudkan	• Kemudahan penggunaan	Ordinal

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>Media Komik Digital Interaktif</p> <p>Batubara (2020)</p>	<p>dengan media komik digital interaktif yakni media pembelajaran komik yang mengandung materi pelajaran dipublikasikan secara digital dan dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru, peserta didik, dan media pembelajaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan materi pembelajaran • Ilustrasi gambar • Penggunaan Bahasa • Alur cerita 	
<p>Variabel Y:</p> <p>Perilaku Antikorupsi.</p> <p>Sumiarti (2007) & Wibowo (2013)</p>	<p>Perilaku antikorupsi adalah tindakan tidak bersedia menerima perilaku korupsi serta menolak segala bentuk korupsi dengan tegas, perilaku tersebut harus ditanamkan sedini mungkin pada seseorang sebagai upaya preventif penanggulangan korupsi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkata benar, Bertindak benar, Terbuka (Jujur). • Komitmen, Prioritas, Perencanaan, Tekun, Taat, Tepat waktu (Disiplin). • Siap menanggung resiko, Menjaga Amanah, Tidak mengelak (Tanggung Jawab). • Gigih, Pantang menyerah, Tidak mudah putus asa, Memiliki cita-cita (Kerja Keras). 	<p>Ordinal</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri, Tidak getar, Pantang mundur (Berani). • Bersahaja, tidak berlebihan, apa adanya, dan rendah hati (Sederhana). • Percaya diri, tidak bergantung kepada orang lain, tidak selalu ingin dilayani, tidak sering mengandalkan orang lain, dan optimis. (Mandiri). • Objektif, proposional, tidak memihak, tidak pilih kasih, kasih sayang, dan merata (Adil). • Kasih sayang, empati, simpati, solideritas, dan tenggang rasa (Peduli). 	
--	--	--	--

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian yakni untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan yang telah dipilih dengan tepat oleh peneliti terkait masalah penelitian dalam bentuk *form* kepada subjek penelitian untuk menjawabnya (Suharsaputra, 2014, hal. 97). Pada penelitian ini peneliti menggunakan angket dengan desain pengukuran jawaban dalam angket menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan pengukuran dengan jawaban dari sangat positif hingga sangat negative dengan 4 kategori yakni, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun bobot skor dari 4 kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.5.2 Dokumentasi

Menurut Jakni (2016, hal. 97) dokumen artinya setiap bahan tertulis maupun tidak tertulis yang dapat dijadikan bukti suatu kejadian atau peristiwa sesuai dengan data dan fakta yang ada. Adapun dokumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah modul ajar, foto-foto, serta administrasi lainnya yang dapat mendukung penelitian.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau perangkat yang digunakan peneliti untuk membantu mendapatkan data mengenai objek yang sedang diteliti.

3.6.1 Angket

Angket digunakan sebagai instrumen non tes dalam penelitian ini yang berfungsi untuk mengukur perilaku antikorupsi yang relevan pada peserta didik dalam pembelajaran IPS serta menunjukkan bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital interaktif. Maka dari itu, peneliti merumuskan dua angket pada penelitian ini, yakni 1) angket perilaku antikorupsi; dan 2) angket respon peserta didik terhadap penerapan media komik digital interaktif. Adapun kisi-kisi instrumen yang telah peneliti rumuskan berdasarkan indikator yang dijabarkan oleh Kemdikbud dan KPK (2012, hal. 72).

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Perilaku Antikorupsi Peserta Didik

Variabel	Nilai-Nilai Antikorupsi	Indikator	No Item	Jumlah
Perilaku Antikorupsi	Jujur	Berkata benar, bertindak benar, dan terbuka	1, 2	2
	Disiplin	Komitmen, prioritas, perencanaan, tekun, taat, dan tepat waktu	3, 4	2
	Tanggung Jawab	Siap menanggung resiko, menjaga amanah dan tidak mengelak	5, 6	2
	Kerja Keras	Gigih, Pantang menyerah, Tidak mudah putus asa dan memiliki cita-cita	7, 8	2
	Sederhana	Tidak berlebihan, apa adanya dan rendah hati.	9, 10	2
	Mandiri	Tidak bergantung kepada orang lain, tidak selalu ingin dilayani dan tidak sering	11, 12	2

		mengandalkan orang lain		
	Adil	Tidak memihak, tidak pilih kasih dan merata.	13, 14	2
	Berani	Percaya diri, Tidak getar, Pantang mundur	15, 16	2
	Peduli	Empati, simpati dan solideritas	17, 18	2
Total				18

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Komik Digital Interaktif

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
Media Komik Digital Interaktif	Mudah Digunakan	Kemudahan penggunaan	1-2	2
	Representasi Isi	Menjelaskan materi pembelajaran	3	1
		Ilustrasi gambar	4-6	3
		Penggunaan Bahasa	7-8	2
		Alur cerita	9-10	2
Total				10

(diadaptasi dari Budiyanto, 2021; Zulhaj, 2019; dan Kurniasih, 2013)

Tabel 3.8 Skorsing Instrumen Angket

Bentuk Pernyataan/Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif (+)	4	3	2	1
Negatif (-)	1	2	3	4

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Kualitas Instrumen Penelitian

Instrumen angket yang digunakan pada penelitian ini setelah dirumuskan kemudian akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen akan diuji kepada peserta didik di luar sampel penelitian. Setelah mendapatkan data hasil respon peserta didik, data tersebut akan diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 25. Berikut merupakan langkah dalam pengolahan data untuk menganalisis kualitas instrumen pada penelitian ini:

1. Uji Validitas

Uji validitas terhadap instrumen pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Instrumen yang valid adalah apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini, digunakan korelasi *Product Moment* dari Pearson, dengan formula sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	: Korelasi <i>Product Moment</i>
N	: Jumlah Populasi
$\sum X$: Jumlah skor butir (x)
$\sum Y$: Jumlah skor butir (y)
$\sum X^2$: Jumlah skor butir kuadrat (x)
$\sum Y^2$: Jumlah skor variabel kuadrat
$\sum XY$: Jumlah Perkalian butir (x) dan skor variable (y)

Butir pernyataan dinyatakan valid jika r hitung $>$ r table, sedangkan jika sebaliknya yakni r hitung $<$ r table butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Kemudian, pada butir yang dinyatakan valid peneliti menginterpretasikan tingkat validitas tersebut dengan berpedoman kepada penafsiran indeks korelasi sebagai berikut:

Tabel 3.9 Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Perilaku Antikorupsi Peserta Didik

No. Butir Angket	r-hitung	r-tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0,753	0,334	Valid	Tinggi
2	0,353	0,334	Valid	Rendah
3	0,588	0,334	Valid	Sedang
4	0,334	0,334	Valid	Rendah
5	0,673	0,334	Valid	Tinggi
6	0,726	0,334	Valid	Tinggi
7	0,477	0,334	Valid	Sedang
8	0,545	0,334	Valid	Sedang
9	0,433	0,334	Valid	Sedang
10	0,535	0,334	Valid	Sedang
11	0,657	0,334	Valid	Tinggi
12	0,569	0,334	Valid	Sedang
13	0,539	0,334	Valid	Sedang
14	0,699	0,334	Valid	Tinggi
15	0,304	0,334	Tidak Valid	-
16	0,413	0,334	Valid	Sedang
17	0,370	0,334	Valid	Rendah
18	0,134	0,334	Tidak Valid	-
19	0,522	0,334	Valid	Sedang
20	0,302	0,334	Tidak Valid	-
21	0,718	0,334	Valid	Tinggi

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

22	0,649	0,334	Valid	Tinggi
23	0,601	0,334	Valid	Sedang
24	0,361	0,334	Valid	Rendah
25	0,299	0,334	Tidak Valid	-
26	0,425	0,334	Valid	Sedang
27	0,512	0,334	Valid	Sedang
28	0,141	0,334	Tidak Valid	-
29	0,576	0,334	Valid	Sedang
30	0,266	0,334	Tidak Valid	-
31	0,093	0,334	Tidak Valid	-
32	0,221	0,334	Tidak Valid	-
33	0,592	0,334	Valid	Sedang
34	0,285	0,334	Tidak Valid	-
35	0,397	0,334	Valid	Rendah
36	0,008	0,334	Tidak Valid	-
37	0,589	0,334	Valid	Sedang
38	0,428	0,334	Valid	Sedang
39	0,548	0,334	Valid	Sedang
40	0,297	0,334	Tidak Valid	-

(Data Hasil Olahan Peneliti, 2023)

Dapat diketahui pada tabel diatas bahwa hasil uji validitas terdapat 29 butir pernyataan angket yang dinyatakan valid. Sedangkan 11 butir pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu instrumen dapat memberikan hasil yang tetap sama walaupun diberikan kepada subjek yang berbeda, waktu yang berbeda, dan tempat yang berbeda. Instrumen dinyatakan reliabel jika hasilnya tetap sama. Instrumen dinyatakan memiliki taraf kepercayaan tinggi, apabila instrumen yang menjadi alat ukur tersebut memberikan hasil yang tetap. Perhitungan reliabilitas menggunakan formula *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$r_{11} = \frac{(k)}{(k-1)} \left(1 - \frac{\sum b^2}{\delta_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum b^2$: Jumlah varians butir

δ_t^2 : Varians total

Instrumen dinyatakan reliabel apabila $r_{11} > r$ tabel, sedangkan instrumen dinyatakan tidak reliabel apabila $r_{11} < r$ tabel.

Tabel 3.11 Pedoman Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Rentan Nilai	Interpretasi Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah

(Sumber: Setiawan, 2015)

Data angket instrumen perilaku antikorupsi peserta didik yang telah diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistics 25* diperoleh hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	40

(Data Hasil Olahan Peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,889 dengan nilai r-tabel sebesar 0,334. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari nilai r-tabel, dengan demikian angket instrument perilaku antikorupsi peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi karena tingkat reliabilitas tes lebih besar dari 0,80 sesuai dengan pedoman interpretasi koefisien reliabilitas.

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.7.2 Analisis Data Penelitian

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil dari data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menerapkan uji statistik *Shapiro-Wilk*. Perumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Sampel berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berdistribusi normal

Dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, maka penentuan keputusan dalam uji normalitas data yakni jika taraf signifikansi (Sig) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal, sebaliknya jika taraf signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Uji normalitas dalam penelitian ini diolah dengan berbantuan IBM SPSS versi 25, adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 3.13 Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perilaku Antikorupsi	<i>Pre-test</i>	.064	34	.200*	.981	34	.794
	Eksperimen						
	<i>Post-test</i>	.134	34	.130	.954	34	.166
	Eksperimen						
	<i>Pre-test</i> Kontrol	.114	34	.200*	.948	34	.107
	<i>Post-test</i> Kontrol	.168	34	.016	.940	34	.063

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Data Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Berdasarkan *table test of normality* diatas menunjukkan nilai statistik *Shapiro-Wilk* pada *pre-test* perilaku antikorupsi kelas eksperimen diperoleh taraf sig 0,794 maka lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sedangkan pada *post-test* perilaku antikorupsi kelas eksperimen diperoleh taraf sig 0,166 maka lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

normal. Kemudian pada *pre-test* perilaku antikorupsi kelas kontrol diperoleh taraf sig 0,107 maka lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan pada *post-test* perilaku antikorupsi kelas kontrol diperoleh taraf sig 0,063 maka lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Data dalam penelitian ini berdistribusi normal, maka analisis data menggunakan uji-t.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok data sampel memiliki varian homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas menggunakan teknik *One Way ANOVA* dengan berbantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 25*.

Tabel 3.14 Uji Homogenitas Nilai *Pre-Test*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Antikorupsi	Based on Mean	.093	1	66	.761
	Based on Median	.050	1	66	.824
	Based on Median and with adjusted df	.050	1	65. 610	.824
	Based on trimmed mean	.089	1	66	.767

(Data Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variance* diatas dapat dilihat bahwa data *pre-test* perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,761, yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka, data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 3.15 Uji Homogenitas Nilai *Post-Test*

Test of Homogeneity of Variance

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perilaku Antikorupsi	Based on Mean	.069	1	66	.794
	Based on Median	.158	1	66	.693
	Based on Median and with adjusted df	.158	1	62.793	.693
	Based on trimmed mean	.065	1	66	.800

(Data Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Data dinyatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variance* diatas dapat dilihat bahwa *post-test* perilaku antikorupsi peserta didik di kelas eksperimen dan di kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,794, yang artinya lebih besar dari 0,05. Maka, data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, uji hipotesis dilakukan terhadap hasil data angket perilaku antikorupsi peserta didik sebelum maupun setelah diberlakukan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan komik digital interaktif dalam pembelajarn IPS pada kelas eksperimen, dan media pembelajaran video pembelajaran pada kelas kontrol. Uji hipotesis bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan oleh peneliti. Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dengan syarat data berdistribusi normal dan homogen. Dasar hipotesis pada penelitian ini yaitu:

- Jika probabilitas (sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak
- Jika probabilitas (sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima

4. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk menguji perilaku antikorupsi peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran. Menghitung skor *N-Gain*, sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ maksimum\ ideal - Skor\ Pretest} \times 100$$

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil perhitungan dari *N-Gain* selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria pengelompokan *N-Gain* dalam persen menurut Hake dalam (Yurianti, 2019) sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Pengelompokan *N-Gain*

Persentase <i>N-Gain</i>	Kriteria
100 – 71%	Tinggi
70 – 31%	Sedang
30- 1 %	Rendah

Rumus untuk menguji antara *N-Gain* perilaku antikorupsi kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif dengan kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran, sebagai berikut:

$$N - Gain \text{ Perilaku Antikorupsi} = \frac{N - Gain \text{ Kelas Eksperimen}}{N - Gain \text{ Kelas Kontrol}}$$

Selanjutnya pengambilan keputusan digunakan untuk menyatakan media pembelajaran yang lebih meningkatkan perilaku antikorupsi peserta didik antara media komik digital interaktif dengan media video pembelajaran menurut Suharsimi (dalam Yurianti, 2019), sebagai berikut:

1. Jika perilaku antikorupsi peserta didik > 1 , Maka terdapat perbedaan perilaku antikorupsi peserta didik dimana pembelajaran dengan menggunakan media komik digital interaktif dinyatakan lebih meningkatkan perilaku antikorupsi peserta didik daripada pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.
2. Jika perilaku antikorupsi peserta didik $= 1$, maka tidak terdapat perbedaan perilaku antikorupsi peserta didik antara pembelajaran dengan media komik digital interaktif dengan pembelajaran yang menggunakan media video pembelajaran.
3. Jika perilaku antikorupsi peserta didik < 1 , maka terdapat perbedaan perilaku antikorupsi peserta didik dimana pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media komik digital interaktif.

5. Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Komik Digital Interaktif

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Terdapat satu angket lainnya dalam penelitian ini, yakni angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran komik digital interaktif. Angket ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital interaktif dalam pembelajaran IPS khususnya pada kelas eksperimen. Pemberian angket dilakukan setelah peserta didik pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik digital interaktif. Untuk mengetahui seberapa besar persentase respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital interaktif menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = persentase penilaian

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Setelah dilakukan pengolahan data, selanjutnya peneliti menginterpretasikan tingkat respon peserta didik terhadap penggunaan media komik digital interaktif. Interpretasi data berpedoman pada tabel kriteria berikut:

Tabel 3.17 Interpretasi Persentase Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Komik Digital Interaktif

Interval Skor (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

(Sumber: Kartini dan I Nyoman (dalam Mahardani, 2023))

3.8 Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan penelitian terdapat beberapa Langkah yakni:

- a. Menentukan masalah penelitian berdasarkan studi pustaka dan kajian literatur.

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b. Melakukan studi pendahuluan dan observasi kepada guru mata pelajaran IPS serta mengamati perilaku siswa disekolah yang akan menjadi tempat berlangsung penelitian.
 - c. Merumuskan permasalahan penelitian lebih lanjut serta lebih rinci.
 - d. Merancang dan menyusun instrumen berupa angket yang akan digunakan dalam penelitian.
 - e. Melakukan perizinan penelitian kepada pihak-pihak yang terlibat.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian
- Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan penelitian yakni:
- a. Peneliti mulai mengumpulkan data dengan memberika perlakuan (*treatment*), yakni menerapkan media komik digital interaktif pada kelas eksperimen dan media tradisional pada kelas kontrol.
 - b. Melakukan pengukuran akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan perilaku antikorupsi peserta didik pascaperlakuan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
 - c. Pengisian angket respon peserta didik pada kelas eksperimen setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital interaktif.
3. Tahap Penyelesaian Penelitian
- a. Peneliti melakukan pengolahan serta analisis hasil data penelitian.
 - b. Peneliti menarik simpulan dan saran dari hasil penelitian.
 - c. Memberikan saran atau rekomendasi.